



Bootcamp Diseño UX/UI



Índice

01 U Camp

02 Bootcamp Diseño UX/UI

03 Staff U Camp y coaches

04 Mindset digital

05 Manifiesto

06 ¿Cómo funciona una U Class?

07 Aprendizaje modular

08 Temario

09 Proyectos

10 Auto-aprendizaje y acompañamiento

11 Oportunidades profesionales

12 Testimonios

13 Insignia digital

14 Inscríbete en tres pasos

15 Habilidades Blandas

16 Último módulo personalizable



Quiénes somos

Somos una plataforma **EdTech** enfocada en el desarrollo de **habilidades digitales en tiempo récord**, a través de una experiencia de aprendizaje única.

Conoce nuestro U Camp Method mediante el cual podrás aprender desde cero, de la mano de expertos en la industria, con acompañamiento real y a través de proyectos.



+2000 U Campers



+5 países



+92% recomendaría el bootcamp



Bootcamp Diseño UX/UI

El objetivo de este Bootcamp es prepararte para el campo laboral como Diseñador(a) UX/UI, en donde podrás aplicar las habilidades técnicas, prácticas y metodologías correspondientes como Design Thinking y Storytelling, metodologías ágiles, entre otras.



Fecha de inicio

mensual



Sesiones en vivo*

Sabatinas o días
de semana



Duración

8 meses



Inversión

De \$4,480.00 a \$3,900.00 MXN



Dedicación

10 hrs por semana



A quién va dirigido

Personas interesadas en aprender y desarrollarse dentro de la disciplina del UX/UI, programadores front-end, diseñadores gráficos, diseñadores web, antropólogos, filósofos, etc.

No se necesita experiencia previa, solo interés en el aprendizaje de nuevas herramientas.

Perfiles de cualquier disciplina son bienvenidos.



Alguna de las tecnologías que aprenderás

La inversión en este Bootcamp cubre todas las herramientas* que necesitas, **sin costo extra.**



Descubre todos los detalles **haciendo clic en los logos.**



Microsoft Teams

Donde la colaboración, las sesiones y el acompañamiento suceden.



Articulate

Plataforma para visualizar contenido educativo de manera dinámica y accesible.



Figma

Aplicación basada en navegador para diseñar UX y UI.



Miro

Plataforma con formatos virtuales colaborativos para trabajar en route maps, wireframes, flujos.

Alguna de las tecnologías qué aprenderás

Aprende Diseño UX/UI y logra desarrollar proyectos para **crear tu portafolio e iniciarte en la industria tecnológica:**

Descubre todos los detalles haciendo clic en los logos:



HTML

Lenguaje de etiquetas para el desarrollo y maquetación de sitios web.



CSS

Lenguaje usado para definir la presentación de un documento escrito en HTML y derivados.

Expertos y staff

Conoce a los expertos que te acompañarán en tu Bootcamp:



Mauricio Angulo

Experto U Camp
Senior UX Engineer,
Certified
Sprintmaster



Canek Hernández

Experto U Camp
Comunicación Gráfica
UNAM
Líder UX en Autocom



Andrea Carmona

Program Manager
U Camp



Equipo tutoría

Coaches de
Aprendizaje
U Camp



Araceli Campos

Directora
U Camp

Mindset digital

Manifiesto U Camp

La declaración de principios y valores
con los que trabajamos y por los que actuamos.

- Todos pueden aprender cualquier cosa, **mientras tengan la motivación y sean perseverantes.**
- **Creemos en ser generosos con el conocimiento** y multidireccionales, tod@s aportan, tod@s reciben.
- **Aprendemos junt@s**, creemos en el aprendizaje colaborativo y en comunidad, siempre es mejor.
- Ensayamos, erramos, y aprendemos ágilmente.
- **Documentamos nuestros aprendizajes.**
- **Amamos el feedback** y pensamos que debe ser constante, en todas direcciones y que es la mejor herramienta para crecer.
- Buscamos progreso, **no buscamos perfección.**
- **Somos transparentes y francos.**
- Fomentamos desarrollar una MENTALIDAD DE CRECIMIENTO. **Cambia el «no puedo» por «aún no lo aprendo»**



¿Cómo funciona una U Class?

Tendrás sesiones de aprendizaje en vivo, donde se abordan dinámicas y casos reales de aplicaciones que enfrentan los desarrolladores en su día a día. Siempre estarás acompañado de un coach experto.

✔ Actividades individuales y grupales

Ejercicios con diferentes niveles de dominio, guiados, abordados con herramientas de colaboración (Google Colab y GitHub).

✔ Resolución de dudas en vivo

Los coaches estarán disponibles para resolver tus dudas en tiempo real.

✔ Live U Class

Clases en vivo y en directo.



¿Cómo funciona una U Class?



Aprendizaje modular

Experiencia U Camper

1

Módulo 1

Fundamentos de diseño de Experiencia de Usuario

4 semanas - Sesiones

Conocerás el ciclo de vida de un producto, así como las principales metodologías para su diseño.

Aprenderás las mejores prácticas para el diseño de UX e implementarlas en la primera etapa de la metodología Design Thinking: **Empatizar**.

2

Módulo 2

Investigación de Usuarios

4 semanas - Sesiones

Pondrás en práctica las técnicas de investigación UX y aprenderás la importancia de las heurísticas de usabilidad para organizar los resultados del proceso de investigación.

Implementarán la segunda etapa del Design Thinking: **Definición del problema**



Aprendizaje modular

Experiencia U Camper

3

Módulo 3

Definición de Problemática y Alcance de la Solución de Diseño

4 semanas - Sesiones

Diseñarán contenido para un producto digital a través de las herramientas propias del UX Writing. Además, pondrás en práctica técnicas para diseñar y validar la arquitectura de información para productos digitales. Aplicarás la segunda fase de **definición**, enfocada en la **solución**. Realizarás artefactos para definir navegación y tareas de usuarios.

4

Módulo 4

Ideación y Exploración Creativa

4 semanas - Sesiones

Aprenderás técnicas para desarrollar la creatividad y fomentar el trabajo colaborativo.

Comenzarás la tercera etapa del Design Thinking: **Ideación**. Mediante técnicas de prototipado y boceto en papel.



Aprendizaje modular

Experiencia U Camper

5

Módulo 5

Diseño de contenido y métodos de prototipado

4 semanas - Sesión

Realizarás la producción de prototipos digitales mediante la herramienta Figma, usando los principios de diseño de Interfaces de Usuario, los principales sistemas de diseño y la correcta adopción e integración para el proyecto digital. Implementará la cuarta etapa del Design Thinking: **Prototipado**.

6

Módulo 6

Diseño interactivo y entrega a producción

4 semanas - Sesiones

Construirás prototipos interactivos y aprenderás cómo hacer una entrega efectiva del diseño de un producto digital al área de desarrollo.

Conocerás técnicas de medición de resultados y de pruebas de usabilidad para implementar la quinta etapa del Design Thinking: **Validación**.



Aprendizaje modular

Experiencia U Camper

7

Módulo 7

Empleabilidad y desarrollo de carrera

4 semanas - Sesiones

Desarrollarás un portafolio profesional y te apropiarás de las habilidades necesarias para enfrentarse a entrevistas de trabajo.

Conocerás técnicas de trabajo en equipos interdisciplinarios y remotos.

Aplicarás la última etapa del Design Thinking: **Evolución.**



Temario

Módulo 1

Fundamentos de diseño de Experiencia de Usuario

- **Los elementos del diseño de la experiencia del usuario:**
Diseño centrado en el usuario.
Proceso y metodología de diseño de UX.
Los roles de diseñador de UX y diseño de plan de carrera.
- **Ciclo de vida de producto y marcos de trabajo:**
Modelo de cinco planos.
Design Thinking.
Agile y SCRUM.
Lean UX.
Design Sprint.
- **Buenas prácticas de diseño:**
Principios de usabilidad.
Accesibilidad y diseño universal.
Las leyes de la experiencia de usuario.
Introducción a la elección de la temática del proyecto.
- **Design Thinking: Empatía**

Módulo 2

Investigación de usuarios

- **Investigación de usuarios:**
Métodos de investigación de usuarios.
Definición de User Personas.
Requerimientos funcionales y no funcionales.
- **Evaluación etnográfica:**
Encuesta y entrevista.
Mapas de experiencia de usuario (Miro).
Mapa de empatía.
- **Evaluación experta:**
Evaluaciones heurísticas de usabilidad (PURE).
Product Fit Canvas.
Análisis de fortalezas y debilidades (FODA).
Diagrama de afinidad.
- **Design Thinking: Definición del problema.**



Temario

Módulo 3

Definición de problemática y alcance de la solución de diseño

- **Diseño de contenido:**
Introducción y principios de UX Writing.
Storytelling en dispositivos móviles.
Voz y tono del contenido.
Guía de estilo de contenido.
Story Frames y storyboarding.
- **Arquitectura de información:**
Tipos de sitios web.
Card sorting.
Mapas de sitio.
Tree Testing (Treejack).
User Flow.
Taskflow.
PoV.
- **Navegación y tareas de usuario:**
Objetivos del usuario.
Mapas de User Journey (UXPressia).
Mapas emocionales (UXPressia).
Definición de métricas de UX (HEART)
- **Design Thinking: Definición de la solución.**

Módulo 4

Ideación y exploración creativa

- **Creatividad y colaboración:**
Lluvia de ideas.
Juegos de innovación.
Moodboards.
- **Ideación visual y boceto:**
Técnicas de prototipado en papel.
Design Studio (Crazy 8).
Figma I: Tableros con FigJam.
- **Convergencia y toma de decisiones:**
Votación Zen.
Matriz de decisión.
Galería de arte.
- **Design Thinking: Ideación.**



Temario

Módulo 5

Diseño de contenido y métodos de prototipado

- **Prototipos digitales:**
Tipos de prototipos (boceto, wireframe, mockup).
Prototipado de baja resolución en papel.
Wireframing.
Figma II: Fundamentos de la herramienta.
Patrones de diseño interactivo.
Reticulas, layout grids y aspect ratio.
- **Principios de diseño de interfaces:**
Principios básicos de diseño visual.
Definición de línea gráfica.
Figma III: Diseño con componentes de UI.
Biblioteca de componentes de UI en Figma.
Uso de iconos y componentes de diseño.
Sistemas de diseño (Atomic Design, Material Design, Fluent Design System, Apple Human Interface Guidelines).
- **Figma IV: Diseño de interfaces.**
Trabajo colaborativo en Figma.
Retroalimentación y comentarios en Figma.
Extensibilidad de Figma con plugins
Prueba de usabilidad I con equipo interno.
- **Design Thinking: Prototipado.**

Módulo 6

Diseño interactivo y entrega a producción

- **Diseño de Interacción:**
Partituras de interacción.
Figma V: Diseño de prototipos interactivos.
Animación en Figma.
Pruebas de usabilidad II con usuarios.
Thinking aloud.
- **Entrega de diseño a producción:**
HTML y CSS para sitios web.
Prototipado con Axure.
Prototipado con Framer.
- **CRO: optimización de la conversión:**
Seguimiento de métricas de UX (Analytics).
Medición automatizada de indicadores de UX (Lighthouse).
Mapas de calor y pruebas A/B (Hotjar).
Reportes de análisis de UX.
- **Design Thinking: Validación.**



Temario

Módulo 7

Empleabilidad y desarrollo de carrera

- Diseño de portafolio profesional de diseño.
- Preparación para entrevistas de trabajo.
- Preparación Demo Day: técnicas de presentación y elevator pitch.
- Diseño de equipos de diseño y escalabilidad.
- Trabajando de forma remota.
- Importancia del idioma inglés.
- Trabajo con developers y product owners.
- Operaciones de diseño (Design Ops).
- Modelo de madurez de diseño en las empresas.
- **Design Thinking: Evolución.**



Proyectos



Módulo 1

Fundamentos de diseño de Experiencia de Usuario

Proyecto 1

Empatía

Desarrollarás los objetivos y las características de la posible solución de un reto de diseño en un brief de proyecto.



Módulo 2

Investigación de usuarios

Proyecto 2

Definición del problema

Crearás la documentación de un proyecto utilizando la información recabada durante el proceso de investigación de UX en diferentes artefactos como *user personas* y mapas de empatía para elegir qué aspecto y para qué audiencia se diseñará la solución.



Proyectos



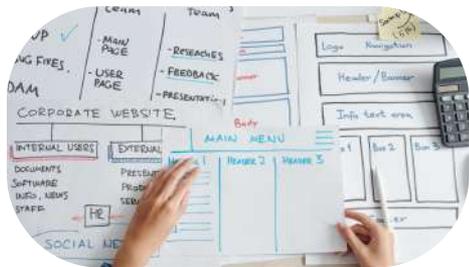
Módulo 3

Definición de problemática y alcance de la solución de diseño

Proyecto 3

Definición de la solución

Presentarás los user journey por user persona, el mapa de sitio, la guía de estilo de contenido, story frame/storyboard del proyecto y las métricas de UX del proyecto.



Módulo 4

Ideación y exploración creativa

Proyecto 4

Ideación

Presentarás un moodboard, bocetos y una matriz de convergencia sobre una propuesta de solución, a partir de sesiones de trabajo de lluvia de ideas en torno al proyecto en cuestión.



Proyectos



Módulo 5

Diseño de contenido y métodos de prototipado

Proyecto 5

Prototipado básico

Crearás bocetos, wireframes y mockups de las pantallas principales de la solución al reto del proyecto en Figma, utilizando componentes de librerías propias y de terceros.



Módulo 6

Diseño interactivo y entrega a producción

Proyecto 6

Prototipado avanzado

Diseñar un prototipo interactivo en Figma y sesiones de pruebas de usabilidad con usuarios reales para evaluar la propuesta de solución al proyecto. Construirás un reporte de diseño de la solución con recomendaciones para futuras mejoras, utilizando los principios de CRO.



Proyectos



Módulo 7

Empleabilidad y desarrollo de carrera

Proyecto 7

Evolución

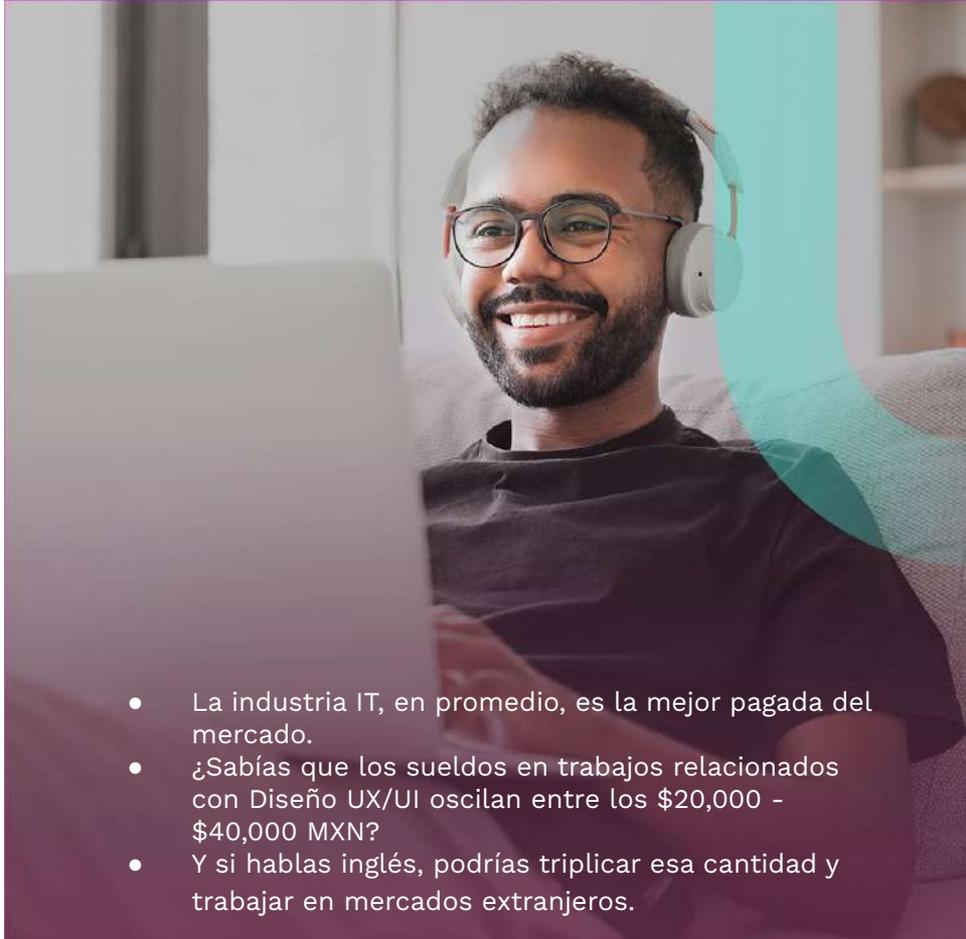
Diseñar un portafolio de trabajo a partir de proyectos desarrollados a lo largo del Bootcamp y crear un plan de desarrollo profesional en el campo del diseño UX a mediano plazo.



Oportunidades profesionales

Como **U Camper** podrás **conseguir trabajos especializados y bien remunerados**, algunos ejemplos son:

- Diseño de Interacción y Usabilidad
- Diseño Web
- Diseño de Aplicaciones Web y Móviles
- Diseño y consultoría de UX / UI Innovación

- 
- La industria IT, en promedio, es la mejor pagada del mercado.
 - ¿Sabías que los sueldos en trabajos relacionados con Diseño UX/UI oscilan entre los \$20,000 - \$40,000 MXN?
 - Y si hablas inglés, podrías triplicar esa cantidad y trabajar en mercados extranjeros.

Último módulo personalizable



Empleabilidad
en el Mundo Tech



Fundamentos
de Blockchain



UX Research



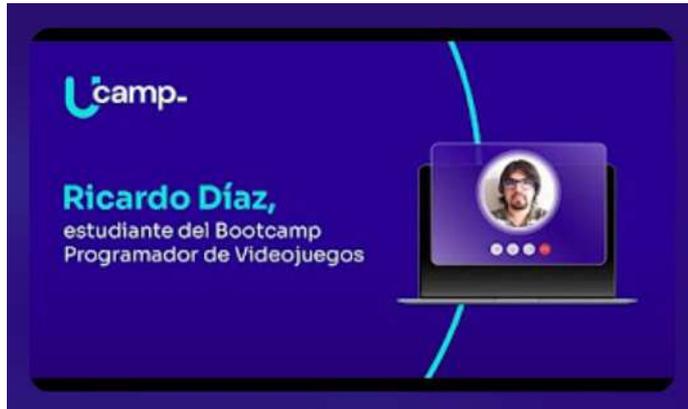
Aprendiendo a
emprender



Testimonios de U Campers +5000 estudiantes

Conoce los testimonios de U Campers [aquí](#)

Mira la entrevista en TV Azteca [aquí](#)



Auto-aprendizaje y acompañamiento

Aprender algo nuevo es un gran reto, por eso el **staff de U Camp** siempre estará dispuesto a resolver cualquier bug o duda para que tu experiencia de aprendizaje no tenga límites.



Foros abiertos Q&A con Coaches y compañeros.

Salas de chat en Microsoft Teams para compartir avances, logros del equipo y recursos que son útiles para todos.



Sesiones grupales y Q&A

Reuniones en vivo con los Coaches para desarrollar ejercicios o repasar todo lo visto en las U Class.



Sesiones individuales 1:1 con Coaches

Resuelve todas tus dudas, agenda un espacio a solas con tu Coach y que nada detenga tu aprendizaje.



Soporte técnico

¿Microsoft Teams no responde?
Escríbenos, nosotros te ayudamos.



Insignias digitales



- Recibe una insignia al terminar cada proyecto.
- En total podrás recibir hasta 8 insignias, de acuerdo al cumplimiento de entregas de proyectos y el 85% de asistencia.
- Muéstrale al mundo tus avances académicos y profesionales.
- Aprovecha este nuevo formato para almacenar, verificar y compartir tus logros.
- Como egresado de U Camp recibirás una insignia de aprobación.
- Insignias con el respaldo de **Acredita y Credly**.



Portabilidad y
almacenamiento
digital



Posicionamiento del
perfil profesional



Mayor transparencia de
habilidades y
competencias



Mejores
oportunidades de
trabajo



Verificación
inmediata



Inscríbete en línea en 3 pasos

1

Completa el formulario

Cuéntanos de ti y de por qué quieres aprender Diseño UX/UI.

Comienza haciendo clic en “Inscríbete ahora”

2

Asegura tu lugar

Realiza el pago de tu primera mensualidad de

~~\$4,480.00~~ a \$3,900.00
(MXN)

3

¡Ya estás dentro!

Te llegará un correo de bienvenida con todo lo que necesitas comenzar.

Revisa tu bandeja de no deseados.



U plan Bootcamp Diseño UX/UI - Inscríbete en línea en 3 pasos

Inscríbete en el sitio web de tu país para realizar el pago en tu moneda local.





Bootcamp Diseño UX/UI

Inscríbete ahora



Para ventas personalizadas puedes
escribirnos o llamarnos a: [52 5625614859](tel:525625614859)



Whatsapp

